

JURNAL KAJIAN SENI

VOLUME 06, No. 02, April 2020: 202-220

PESONA SENI DAN TEKNOLOGI PADA PERTUNJUKAN FIRE DANCE DI KOMUNITAS FLOWNESIA

Rifa Fitriana¹, Paramitha Dyah Fitriasari¹, Wiwik Sushartami²

Awardee LPDP PK-113

¹ Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa
Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada

² Prodi Pariwisata, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
rivfafitriana@gmail.com

ABSTRACT

Flownesia is one of the Indonesian flow-art communities that use visual performance with fire props. Based on the existing phenomena, researchers see the existence of special tricks that are used when performing and also various forms of property for enchanting the audience, so this research will explore the aesthetic impact that has emerged on visual fire dance performances and the role of technology in the Flownesia community. This research uses a qualitative method, that is done with participant observation. Alfred Gell's (2006) theory of technology of enchantment was chosen to analyze the forms of visual art and technology performances in flow-art performances. The results of this research flow-art performances in the Flownesia community is a manifestation of art and technology, especially when exploring innovations in their performances. The enchantment that displayed is the result of extraordinary techniques also thr concept of modern and tradition, elaborated on the fire dance props. The movement structure, floor pattern, choreography and tool exploration are important aspect to create interesting visual effects in the Flownesia community performance.

Keywords: *aesthetic expressions, art and technology, flow-art, fire dance.*

ABSTRAK

Flownesia merupakan salah satu komunitas *flow-art* di Indonesia yang menggunakan bentuk pertunjukan visual dengan properti api. Berdasarkan fenomena yang ada, penulis melihat adanya trik khusus yang digunakan saat pementasan dan juga bentuk properti yang beragam untuk memukau penonton, sehingga penelitian ini akan menelusuri tentang dampak estetis yang dimunculkan pada pertunjukan visual *fire dance* dan peran teknologi di komunitas Flownesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dilakukan dengan *participant observation*. Teori Alfred Gell (2006) tentang *technology of enchantment* dipilih untuk menganalisis bentuk pertunjukan visual seni dan teknologi pada pertunjukan *flow-art*. Hasil penelitiannya, pertunjukan *fire dance* pada komunitas Flownesia merupakan manifestasi akan seni dan teknologi, terlebih jika menelisik inovasi di dalam pertunjukannya. Pesona yang ditampilkan merupakan hasil dari teknik-teknik gerak yang *extraordinary* serta konsep modern dan

tradisi, dielaborasikan pada properti *fire dance*. Struktur gerak, pola lantai, bentuk koreografi dan eksplorasi alat adalah aspek penting untuk menimbulkan efek visual yang menarik dalam pertunjukan komunitas Flownesia.

Kata kunci: ekspresi estetis, seni dan teknologi, flow-art, fire dance,

PENGANTAR

Dunia pertunjukan bersifat dinamis dan temporal, sehingga akan berubah dari waktu ke waktu mengikuti perkembangan zaman. Memasuki era revolusi 4.0, perkembangan teknologi modern telah menjadi *tranding topic* bagi masyarakat Indonesia dan dianggap sebagai produk dari fenomena kemajuan zaman. Fenomena tersebut kemudian telah mempengaruhi kreativitas seniman untuk menciptakan sebuah karya seni yang dikombinasikan dengan teknologi. Tidak sedikit juga pernyataan pro dan kontra oleh seniman tentang hadirnya teknologi dalam sebuah karya seni dapat menghilangkan rasa otentitasnya. Ditambah persoalan seni yang dipandang sebagai keindahan (estetis) yang mutlak, atau hanya dipandang pada aspek intelektualnya saja. Dalam hal ini, penulis mewacanakan salah satu objek seni yang hadir mengikuti persepsi polemik di atas dan akan dilihat melalui sudut pandang kajian pertunjukan. Objek seni tersebut adalah komunitas di Yogyakarta yang mengembangkan *fire dance* dengan teknik *flow*, sebagai seni pertunjukan visual melalui cahaya, yang bernama Flownesia.

Secara luas *flow* dapat mengacu di berbagai bidang seperti, desain visual, psikologi, seni pertunjukan, teknik komputer, dan masih banyak lagi. Dalam seni pertunjukan, *flow-*

art telah memadukan properti *flow* dengan teknologi cahaya baik berupa api (*fire dance*) atau lampu yang mampu menghasilkan cahaya berubah-ubah, dan membentuk sebuah pola. Pada awalnya konsep *flow* digagas oleh Csikszentmihalyi Mihaly, seorang filsuf dan psikolog asal Hungaria. Csikszentmihalyi Mihaly menjelaskan bahwa, *flow* ialah sebuah konstruk kondisi psikologis, perhatian dan keterlibatan yang optimal (Chilton dan Wilkison, 2009:27-35). Sedangkan *flow-art* adalah istilah umum untuk mendeskripsikan persimpangan berbagai disiplin gerak termasuk tari, *juggling*, *fire-spinning*, dan manipulasi objek (Flowartsinstitute.com, yang diakses pada tanggal, 15 Februari 2019). Sesuai definisi tersebut, *flow-art* dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang melibatkan koordinasi tubuh, pikiran, dan properti untuk menghasilkan sebuah gerak yang optimal.

Di Indonesia *fire dance* dalam bentuk *free style* mulai populer saat munculnya Belda Zando di acara televisi Indonesia Mencari Bakat di tahun 2010. Sebelum itu, istilah *fire dance* mengacu pada salah satu seni sakral di Bali yang sudah ada sejak zaman pra-Hindu yang bernama Sang Hyang Jaran. Penari dalam pertunjukan Sang Hyang Jaran akan mengalami kerawuhan *roh Agung* dan menari di atas bara api, namun hadirnya budaya barat pada tahun 2000-

an, istilah *fire dance* atau kini dikenal dengan istilah baru *flow-art*, menjadi lebih luas dengan berbagai bentuk eksplorasi gerak dengan properti api, digital dan lampu. Seperti halnya pada komunitas Flownesia yang mengembangkan salah satu bentuk seni pop tersebut.

Pada komunitas Flownesia, *fire dance* kemudian dikemas dalam pertunjukan tari yang menarik dengan bentuk pertunjukan visual. Ekspresi estetis yang dihasilkan dalam pertunjukan tersebut berupa bentuk visual properti yang dibakar dan dimainkan dengan teknik gerak tertentu (*extraordinary technique*). Komunitas yang baru dibentuk pada tanggal 09 September 2018 Surakarta, dan pernah diberi nama Kalachakra kini menjadi komunitas yang terkenal di kalangannya, berkat membawa bentuk gaya baru dalam seni pertunjukan. Komunitas Flownesia juga mendapatkan tanggapan positif dari masyarakat melalui pertunjukan yang ditampilkan, karena mengusung konsep modern dan tradisi. Seperti halnya yang telah diungkapkan oleh salah satu narasumber anggota komunitas bahwa, komunitas Flownesia mengenalkan bentuk seni baru *fire dance* dengan konsep tradisi tidak hanya *free style*, hal tersebut dilakukan agar mudah lebih dipahami oleh masyarakat awam (Wawancara Hangga Uka, 28 Januari 2020). Dengan konsep tersebut, komunitas Flownesia mendapat banyak tawaran untuk mengisi acara sebagai bintang tamu pada *event* besar hingga saat ini seperti, acara Solo International Performings Art (SIPA) 2018 di Beteng

Vasternburg, Festival Payung 2018 di Candi Borobudur, Mahkota Wedding Expo di Jogja City Mall, Pekan Budaya Tionghoa Yogyakarta 2019, Festival Be Kraf di Surabaya, Jogja Cross Culture, Festival Lima Gunung 2019 dan masih banyak lagi.

Berangkat dari berbagai macam latar belakang keahlian yang berbeda seperti, pesulap, badut, *bartender*, penari, pemain ruyung, mahasiswa, dan psikolog, komunitas Flownesia berhasil memodifikasi bentuk *fire dance* menjadi seni yang diminati semua kalangan. Keberhasilan eksistensi komunitas Flownesia pada dunia pertunjukan, tidak terlepas dari kreativitas anggota membuat, konsep, peralatan yang dibuat sendiri dan teknik kerumitan gerak. Dalam pementasannya, komunitas Flownesia menggunakan musik *MIDI* dengan tempo yang konsisten, sedangkan untuk acara modern seperti Jogja Cross Culture, sajian *fire dance* menjadi pertunjukan pengiring musik *live* yang diiringi langsung oleh DJ, perkusi maupun orkestra. Busana dan tata rias dibuat natural, tergantung tema acara yang diselenggarakan.

Berdasarkan fenomena di atas, komunitas Flownesia memiliki cara khusus untuk mengolah pertunjukan *fire dance* yang diminati banyak orang. Pertunjukan visual yang tampak ditujukan pada pola cahaya properti, sedangkan tubuh sebagai media utama gerak hampir tidak terlihat dipanggung. Dengan begitu penulis ingin mengetahui bagaimana hubungan antara seni dan teknologi dalam pertunjukan *fire*

dance sehingga pertunjukan tersebut mempunyai daya *enchantment*.

PEMBAHASAN

Menyoal tentang kehadiran teknologi dalam bidang seni, ternyata masih sangat menarik untuk dibahas. Hadirnya pro dan kontra antara klaim hasil karya seni yang dihasilkan oleh teknologi, dipandang tidak mempunyai nilai estetis. Hal tersebut sama diungkap oleh Walter Benjamin, seorang filsuf aliran Marxisme menyebutkan bahwa, teknologi telah menghilangkan pesona dalam karya seni. Walaupun perkataan tersebut merujuk pada hasil karya seni rupa yang mulai diproduksi massal menggunakan mesin dalam pembuatannya, pasca perang dunia kedua. Kritik Benjamin terhadap industrialisasi seni atas kehadiran teknologi, di era post kolonial dapat dikatakan bahwa terjadi pergeseran esensi seni yang dulunya dianggap agung sekarang menjadi kebutuhan praktis. Adorno dalam kritik estetikanya berpendapat bahwa karya seni harus mendiami kontradiksi didasari pada ketegangan antara kritis negativitas dan antisipasi utopis serta dipelihara oleh gagasan manusia (2013:97). Dengan hal ini, karya seni menurut pandangan Adorno adalah karya seni yang sangat reflektif tentang sejarahnya sendiri dan tidak mencoba untuk membuat bentuk akhir menjadi sebuah karya seni.

Ketika Estetika Adorno mengesampingkan bentuk objek material seni sebagai penilaian akhir pada standar estetis, berbeda halnya dengan Alfred Gell yang mengungkapkan bahwa pesona

dalam karya seni terdapat pada tekniknya. Di sini Gell tidak mendimaterialisasi objek seni yang memiliki nilai estetis dalam wujudnya, ia justru meng-*highlight* bahwa wujud estetis seni merupakan hasil teknik senimannya. Ternyata ada banyak hal yang harus dipertimbangkan untuk menjustifikasi estetika pada objek seni, di luar dari tekstual dan kontekstualnya. Dua pandangan tersebut tentu bisa menjadi pisau bedah yang tajam untuk mengulas sebuah objek karya seni berdasarkan tekstual dan kontekstualnya. Seperti koreografer kontemporer Merce Cunningham yang membuat aplikasi *Dancefrom* atau *Lifefrom* untuk menemukan pola gerak estetis melalui alat komputasi. Melihat cara kerja Cunningham yang efektif dalam mengembangkan seni kontemporer di Amerika, Schiporst dalam buku *Digital performance* oleh Steve Dixon, berpendapat bahwa,

“In a sense . . . everything he learns is by mistake,” and hints that the computer is the perfect tool for Cunningham’s choreography because the software constantly supplies new (and sometimes humanly impossible) sequences to be tested; and computed/animated movement needs no reference to music during the compositional phase, thereby fulfilling another of Cunningham’s most fundamental rules of engagement” (.2007:24).

Melalui usahanya tersebut, Cunningham berhasil mengembangkan gaya kontemporer yang berbasis digital dan mendapatkan beragam penghargaan bergengsi seperti, MacArthur di Amerika, New York Dance, dilantik ke Museum

Nasional Indonesia Dance Hall of Fame, hingga mendapatkan gelar doktor kehormatan dari Wesleyan University dan University of Illinois. Keberhasilan Chunningham juga masih berpengaruh pada dunia kontemporer di abad-20 ini, dan menstimulasi koreografer muda untuk lebih kreatif dalam mengikuti perkembangan zaman yang ada. Hanya karena Chunningham memfokuskan pada *form* tari apakah hal yang ia lakukan melanggar nilai estetika dalam tari.

Gagasan modern yang dilakukan oleh Chunningham mengenai dunia seni pertunjukan kontemporer bisa dikatakan bahwa, seni sangat fleksibel berkolaborasi dengan bidang lain, sekalipun itu adalah dua entitas yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan, memang bentuk seni tidak hanya berkutat pada hal-hal klasik atau tradisi, mempunyai makna, karena manusia sebagai individu pencipta seni itu sendiri bebas mengekspresikan karyanya, dan dapat berubah dari waktu ke waktu. Dalam artikel ini, penulis akan membahas tentang salah satu wujud seni yang dihasilkan dari kombinasi seni dan teknologi bernama *fire dance*. Menariknya penulis melihat adanya aspek estetis yang dihasilkan oleh proses teknik gerak dan peran teknologi properti. Sedikit berbeda dari pertunjukan yang berbasis gerak lainnya, persona seni ini dihasilkan pada properti itu sendiri dalam bentuk pola cahaya.

Komunitas Flownesia salah satu grup seni yang mengembangkan pertunjukan *fire dance* dalam bentuk drama tari. Dalam pembuatan karya *fire dance* pada bentuk drama tari, komunitas ini

memilih untuk tidak menghilangkan nilai-nilai budaya dengan mengambil cerita dari epos tradisi Jawa. Hanya saja, cara memvisualisasikan cerita tersebut menggunakan properti futuristik serta hasil gerak pengembangan dari teknik *flow*. Melihat anggota komunitas Flownesia terdiri dari beragam latar belakang keahlian, komunitas ini senantiasa mengombinasikan dua konsep tersebut agar dapat dilakukan dan dipahami oleh semua anggota. Melihat kehidupan seni di Indonesia yang hampir tidak lekang oleh tradisi, komunitas Flownesia bermaksud untuk membawa kemasan seni modern yang dikombinasikan dengan teknologi ke dalam drama tari tradisi, demi menjawab kategorisasi seni yang bias terhadap kemajuan zaman.

Technology of Enchantment Sebuah Kerangka Teori

Fenomena pertunjukan *fire dance* oleh komunitas Flownesia merupakan bentuk sajian visual yang menjadikan properti sebagai elemen utama. Penguasaan teknik yang serius dapat mengolah properti yang menghasilkan cahaya menjadi bentuk yang menarik. Koreografi dan tata lantai menjadi penyempurna pertunjukan, agar sajian pertunjukan *fire dance* tidak hanya menampilkan atraksi dan *skill* bermain api. Pertunjukan ini juga disajikan untuk menghibur penonton dan memberikan kesan *enchanted*, sehingga tidak ada makna yang disampaikan. Untuk mewacanakan fenomena tersebut penulis memilih Teori Alfred Gell (1992)

tentang *technology of enchantment* untuk mewacanakan fenomena pertunjukan *fire dance* oleh komunitas Flownesia sebagai peristiwa pertunjukan tari yang kompleks dan memiliki pesona. Hal yang menarik diungkapkan oleh Gell mengenai pesona adalah,

“We have, somehow, to retain the capacity of the aesthetic approach to illuminate the specific objective characteristics of the art object as an object, rather than as a vehicle for extraneous social and symbolic messages, without succumbing to the fascination which all well-made art objects exert on the mind attuned to their aesthetic properties” (1992:43).

Gell mengungkapkan kritik tersebut terhadap fenomena seni yang hanya dipandang sebagai wahana pesan-pesan sosial dan simbolik, kemudian mengesampingkan aspek estetis pada wujudnya. Seperti halnya klaim ‘berakhirnya seni’ di akhir abad 20 yang dilontarkan oleh Bambang Sugiharto pada buku *Daya Seni* yang menjelaskan seni menjadi intelektualistik yang mementingkan sisi konseptualnya, sedangkan aspek formal dan materialnya perlahan-lahan menghilang (2017:32). Dengan demikian Gell membuat perspektif bahwa, objek seni dalam wujudnya mempunyai kekuatan “*magic*” yang mampu membuat penonton terpuak. Ia juga menyebutkan bahwa daya tarik tersebut sebenarnya berasal dari proses teknik rumit yang diciptakan oleh seniman itu sendiri. penulis mengategorisasikan pemikiran Gell melalui tiga bagian, yaitu pertunjukan *fire dance* sebagai pertunjukkan yang

memiliki relasi antara *agent* dan *patient*, pertunjukan *fire dance* diciptakan dari *extradaily technique* yang menimbulkan *enchantment*, serta imbas atau dampak *halo effect* pada pertunjukan *fire dance*.

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan posisionalitas sebagai *insider* atau anggota komunitas (*partisipant observer*). Penulis juga ikut serta melakukan pementasan bersama dengan komunitas, menjadi *crew*, serta penonton, sehingga diharapkan data lebih komprehensif dan tidak terlalu subjektif. Data yang diperoleh merupakan data lapangan yang telah dilakukan sejak tahun 2016 hingga tahun 2020 melalui wawancara, kepustakaan, internet, dan audio visual yang dianalisis secara deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yang dilaksanakan pada beberapa komunitas di berbagai kota untuk memperkuat konteks yang ada, di antaranya kota Surakarta dan Yogyakarta, Bali (aspek sejarah *fire dance*), Bandung dan Malang. Penulis juga melakukan wawancara terhadap pihak-pihak terkait untuk memperoleh data yang tidak didapatkan saat pengamatan langsung. Data-data yang sudah didapatkan baik dalam bentuk observasi, wawancara, kepustakaan dianalisis dan dievaluasi kembali untuk mendapatkan data yang valid.

Asal-Usul Pertunjukan *Fire Dance* di Indonesia

Tidak diketahui secara pasti hadirnya properti *fire* dalam sebuah pertunjukan. Beberapa sumber terkait mengatakan bahwa muncul api dalam

sebuah pertunjukan merupakan sebuah rangkaian ritual penyembahan dewa-dewa pada suku Aztecs, di mana api merupakan perlambangan dari Dewa Xiuhtecuhtli (Joann Jovinelly and Jason Netelkos, 2003:17). Beberapa sumber lain menyatakan bahwa pertunjukan *fire dance* diperkirakan telah ada sejak abad pertengahan dalam *Maypole dance* di Llanidloes, Wales and *fire* dan dalam bentuk *astral dance* (sun and moon dance) di Australia tengah (Curt Sachs, 1963:24 & 249).

Melalui referensi di atas, penulis berasumsi bahwa terdapat dua jenis *fire dance* yaitu, *fire dance* peninggalan dari suku Aztecs, dan *fire dance* dari Polinesia yang mempopulerkan properti *poi* atau bola dan *samoan fire performance* (Sumber, grup pertunjukan Zen Art dalam unggahannya pada 03 Juni 2013, diakses 12 Maret 2019, pada laman <https://www.zenartsla.com/history-fire-dancing/>). Berdasarkan sumber literasi dan video yang berada di *Youtube*, kedua fenomena pertunjukan *fire dance* masih eksis di abad 20 ini namun dalam bentuk yang berbeda. Pertunjukan *fire dance* oleh suku Aztecs lebih bersifat ritual, yaitu menggunakan properti api pada tempat khusus dan diletakkan di tengah panggung. Penari akan merespons api tersebut dengan menunjukkan ketahanan tubuh terhadap api (penari melakukan atraksi kebal terhadap api seperti membakar bagian kaki atau memegang api) (Sumber, grup pertunjukan Zen Art dalam unggahannya pada 03 Juni 2013, diakses 12 Maret 2019, pada laman <https://www.zenartsla.com/history-fire-dancing/>.)

Berbeda dengan bentuk pertunjukan *fire dance* dari suku Aztecs, suku Maori Polinesia di Selandia baru menggunakan properti *poi* yang digerakkan memutar untuk melatih ketangkasan berperang. Bentuk *poi* tersebut berangsur menjadi *poi api* dalam bentuk pertunjukan tari *'ailao* atau *samoan* serta *Kiwi fire dance* dan menjadi lebih populer, hingga abad ke 20 ini masih dikembangkan atas dasar hobi ataupun dalam bentuk pertunjukan modern yang menyebar di berbagai belahan dunia. Pada tahun 2000-an seorang Psikolog bernama Cszikzentmihaly Mihaly merespons bentuk gerak *spinning poi* pada istilah *flow*. Mihaly kemudian membuat teori baru bernama *positive psychology* dengan memasukkan teknik *flow* sebagai metode penyembuhannya. Peristiwa tersebut membuat para praktisi pemain *poi* dan *spinning* menyebutnya dengan istilah *flow-art*.

Di Indonesia, istilah pertunjukan *fire dance* mengacu pada pertunjukan sakral Sang Hyang Jaran di Bali. Sang Hyang Jaran merupakan tradisi ritual yang sudah ada sejak zaman pra-Hindu yang ditampilkan di Pura pada saat-saat tertentu untuk membersihkan daerah dari roh jahat dan wabah penyakit. Seperti pertunjukan ritual pada umumnya, Sang Hyang Jaran dipentaskan dengan menggunakan ritual khusus agar penari mengalami *trance*. Pada jenis pertunjukan yang berbeda tari Kecak juga disebut dengan *fire dance*, namun konteks dan bentuknya berbeda dengan tari Sang Hyang Jaran. Penyebutan istilah pertunjukan *fire dance* yang ada pada bentuk tradisi sedikit

bergeser pada tahun 2000-an ketika hadirnya turis asing yang membawa *kiwi dance* di Bali. James Harris adalah warga Selandia Baru yang mencoba bisnisnya dalam dunia pertunjukan di Bali dengan mengemas pertunjukan akrobatik dan *spinning fire*. Ia membuat sebuah Komunitas yang bernama Orange production yang masih aktif hingga saat ini. Hadirnya akulturasi budaya barat menambahkan bentuk khasanah pertunjukan *fire dance* menjadi luas, dan tidak sedikit seniman mengembangkan bentuk *fire dance* (*spinning fire*) untuk melatih ketangkasan dan meningkatkan faktor ekonomi.

Pulau Bali merupakan pionir hadirnya pertunjukan *fire dance* di Indonesia. Sebagai salah satu masyarakat Bali, Belda Zando berhasil mengikuti acara di televisi Indonesia Mencari bakat pada tahun 2010 dan mempopulerkan atraksi bermain api atau *fire dance*. Sebelum Belda Zando mengenalkan bentuk *fire dance* di Televisi terdapat beragam komunitas *fore dance* di Indonesia, meliputi Orange production, Fire Flies, D'Company, Extreme Production, Bali Flowtemple, Bali Circus, Bali Fire Boys, sedangkan diluar Bali terdapat Jakarta Fire Dance, Indonesian Flow-art di Surakarta (Flownesia), Kalachakra Surakarta, Malang Fire Dance, Obor Fire Dance Jogja, Jogja Fire Foundation, Jakarta Firexotic, Gybd34 Bandung, Marabahaya Medan, Batam Fire Dance, Indonesia Nunchaku Club, dan masih banyak lagi.

Beberapa komunitas dunia seperti Flowart Institute, Prop and Dance Culture, Psycusix, serta individu yang

mengeluti beragam disiplin *flow* yaitu, Drex Factor, Noel Yee, dan masih banyak lagi masih aktif membagikan beragam trik untuk memainkan properti *flow-art*. Agensi di atas membuat video yang kemudian diunggah di youtube dan media sosial lainnya, sehingga mudah diakses oleh siapapun. Salah satu komunitas yang *up to date* mengikuti perkembangan trik tersebut adalah komunitas Flownesia yang berada di Yogyakarta. Komunitas yang berisikan para remaja di Jawa Tengah ini memiliki ketertarikan pada ketrampilan gerak menggunakan properti. Hal yang menarik pada komunitas ini, mereka mengemas pertunjukan *fire dance* menggunakan drama tari dan mengenalkan kesenian *fire dance* sebagai bentuk seni modern yang memiliki nilai-nilai tradisi Indonesia. Adapun keberadaan komunitas Flownesia yang memiliki ekspresi estetis dalam pertunjukan *fire dance* akan diulas melalui pemaparan sub-bab selanjutnya.

Teknik Pesona Dalam Pertunjukan Flow-Art oleh Komunitas Flownesia

Pesona merupakan penyebutan suatu hal yang mempunyai daya tarik dalam sebuah peristiwa. Alfred Gell menjelaskan bahwa pesona ialah,

“The power of art objects stems from the technical processes they objectively embody: the technology of enchantment is founded on the enchantment of technology. The enchantment of technology is the power that technical processes have of casting a spell over us so that we see the real world in an enchanted form. The enchantment which is immanent in all kinds of technical activity” (1992:163).

“Kekuatan benda seni berasal dari proses teknis yang mereka wujudkan secara objektif: teknologi pesona dibangun di atas pesona teknologi. Pesona teknologi adalah kekuatan yang dimiliki dalam proses teknis untuk memberikan kekuatan pada kita sehingga kita melihat dunia nyata dalam bentuk yang terpesona. Pesona yang imanen dalam semua jenis kegiatan teknis”.

Gell mengatakan bahwa proses teknik mempunyai peran penting dalam pembuatan sebuah pesona, seperti halnya dalam pertunjukan *fire dance*. Setiap teknik dan trik gerak yang dihasilkan oleh tubuh akan berdampak pada bentuk atau pola properti yang digunakan. Terdapat dua teknik yang digunakan dalam pertunjukan *fire dance*, teknik *spinning* yang difokuskan pada gerakan memutar dan teknik *manipulation* dengan efek rekayasa visual. Di antara teknik yang digunakan tersebut, seorang pemain *fire dance* memerlukan koordinasi yang baik antara tubuh dan properti, keseimbangan, tekanan, dan *timing* yang tepat.

Dalam foto tersebut dapat dilihat bahwa ketepatan gerak terhadap properti dapat menghasilkan bentuk cahaya yang menarik. Elemen api yang berbahaya dan sebagai properti untuk meningkatkan adrenalin penonton, menjadi sajian pertunjukan yang estetis dengan penguasaan teknis atau trik penari. Trik-trik khusus yang dimiliki oleh penari tersebut, seolah mampu mengendalikan bara api dan menyatu dalam tubuhnya. Terlihat tubuh yang digunakan sebagai media utama gerak, tampak menjadi properti api yang mampu menghasilkan



Gambar 1. Foto Flownesia pada acara Festival Lima Gunung 2019.
Oleh : Enha Ecko we

beragam bentuk cahaya. Trik itu sendiri bukan sebagai bentuk seni primitif dan tidak ada penyimpangan atau kemunduran di dalamnya, tetapi hal tersebut adalah rahasia seni, rahasia yang disimpan hanya untuk memberikan kesan (Adorno, 1997:210).

Untuk melihat fenomena pertunjukan *fire dance* sebagai bentuk seni yang menghasilkan pesona maka dapat dilihat melalui tiga wacana *enchantment* dari Alfred Gell yaitu, pola agensi yang dijelaskan dalam *agent* dan *patient*, imbas atau dampak *halo effect* yang ada dalam pertunjukan, serta *enchantment* pertunjukan sebagai objek *enchanted*. Jika dilihat dalam pertunjukan *fire dance* maka properti atau teknologi yang

mereka mainkan mempunyai pesona yang unik, sehingga daya *enchanted* tersebut membuat mental *image* penonton untuk mengapresiasinya. Ketiga wacana tersebut akan menginterpretasi pesona estetis pertunjukan *fire dance* oleh komunitas Flownesia.

Agent and Patient

Alfred Gell memiliki beberapa unsur yang dapat menjelaskan konsep agensi yaitu, *index*, *artist*, *recipient*, *prototype*, dari keempat unsur di atas dapat menjadi *agent* dan *patient*. *Agent* merupakan sesuatu yang memiliki *privilege* dalam atau untuk sebuah peristiwa, sedangkan *patient* adalah entitas yang merespons fenomena yang dilakukan oleh *agent*. Walaupun secara umum *agent* dapat dikategorikan sebagai segala sesuatu yang memproduksi pesona, dan *patient* sebagai penonton, namun hal tersebut tergantung pada konteks peristiwa yang ada. Pada pernyataannya, Gell mengungkapkan bahwa, seorang artis dapat merekonstruksi proses-proses karya seni dan berkewajiban menempatkan sebuah agensi kreatif yang melampaui hal dimilikinya, melatarbelakangi, dan memiliki kekuatan kolektivitas atas nama seniman yang melaksanakan penguasaan teknisnya (1992:52). Melalui pernyataan tersebut secara umum, komunitas Flownesia adalah *agent* dengan *skill* tertentu untuk memberikan kesan yang menarik kepada *patient* (*audiens*) pada pertunjukan api dengan menggunakan teknik *flow*.

Berbicara mengenai *agent* dan *patient*, Gell sendiri menyebutkan bahwa

keduanya memiliki atribusi yang tidak stabil tetapi bervariasi berdasarkan sudut pandang, artinya seorang *agent* bisa menjadi *patient* dan sebaliknya. Agensi menurut Gell dalam bukunya *Art and Agency*, dapat diatribusikan kepada entitas yang dianggap memulai urutan sebab akibat dari jenis tertentu, yaitu sebuah peristiwa yang disebabkan oleh tindakan pikiran atau kemauan atau bahkan niat, yang bukan hanya menuju pada rangkaian peristiwa fisik (1998:16). Seperti halnya *fire dance* oleh komunitas Flownesia, yang memiliki pesona pada efek cahaya api yang menimbulkan gambar beragam geometri, melalui bentuk alat yang berbeda-beda (teknologi). Pesona ini dapat dianggap berasal dari penari untuk membuat penonton tertarik pada pertunjukan *fire dance*. Namun, fenomena tersebut tidak serta merta menentukan kedudukan agensi ada pada senimannya saja, bisa saja mengacu pada kemauan penyelenggara untuk menyesuaikan konteks acara.

Sebelum menganalisis antara *agent* dan *patient*, penulis menentukan subjek dan objek yang terdiri dari pertunjukan *fire dance* menggunakan teknik *flow*, serta kelompok komunitas Flownesia yang terdiri dari beragam latar belakang keahlian yang berbeda-beda. Selanjutnya mengategorisasi *index* (objek) atau hasil dari karya seni, *artist* sebagai seniman, *recipient* sebagai penonton, dan yang terakhir adalah *prototype* atau hasil imajinasi seniman.

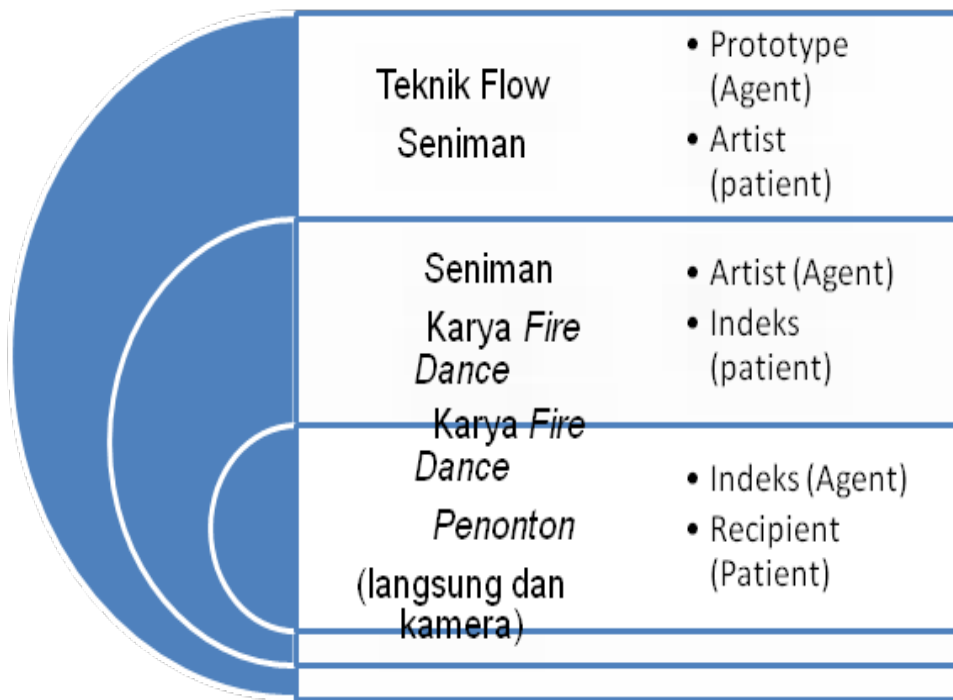
Karya seni atau *index* merupakan sebuah objek hasil dari teknik yang diolah oleh *agent* untuk *patient*. Gell

menegaskan bahwa, karya seni tidak melakukan pekerjaan kognitif mereka secara terpisah: mereka berfungsi dan bekerja sama secara sinergis antara satu sama lain melalui gaya.(1998:155). Dalam peristiwa pertunjukan *fire dance*, terjadi hubungan agensi yang saling berkelindan antara keempat unsur yang dimaksud untuk memunculkan sebuah pesona. Pola agensi tersebut akan dijelaskan melalui ilustrasi di bawah ini,

Pola tersebut terinspirasi dari gagasan Agus P. Umbu Tali dalam Tesisnya yang berjudul *Agensi dan Makna Nyanyian Gregorian: Studi Kasus Kelompok Gregorian Di Gamping, Yogyakarta*. Berbeda dengan hasil analisis oleh Agus P. Umbu Tali yang mengulas tentang pemahaman makna dalam nyanyian Gregorian (2018:62), analisis ini menjelaskan hubungan

agensi hingga terciptanya sebuah karya *fire dance* di Komunitas Flownesia. Menurut observasi penulis terhadap proses terciptanya karya *fire dance* hingga pertunjukan pada Komunitas Flownesia, maka terdapat tiga bentuk hubungan yang saling bersinergi.

Pada bentuk pertama, terdapat relasi antara teknik *flow* yang diperoleh dari *Youtube* sebagai *prototype* dan seniman atau komunitas Flownesia sebagai *Artist*. Bentuk relasi tersebut menjelaskan bahwa teknik *flow* memberikan inspirasi (*agent*) kepada komunitas Flownesia (*patient*) untuk kemudian dikembangkan lagi dalam bentuk gerak tari. Walaupun teknik *flow* tidak hanya merujuk pada teknologi properti yang dimainkan, namun teknik ini memberikan gagasan baru tentang sebuah konvergensi seni dan teknologi yang menghasilkan



Gambar 2. Pola Agensi pada proses pembuatan karya *Fire Dance* pada komunitas Flownesia.

pertunjukan visual. Dengan begitu, komunitas Flownesia mengimitasi serta mengembangkan teknik *flow*, dan terus berlatih untuk khususnya menguasai properti api dengan baik. Komunitas Flownesia juga aktif untuk mengikuti perkembangan *skill* yang telah *dishare* pada sosial media (*Youtube, Instagram, Facebook*) dan menemukan pola baru saat berlatih bersama.

Bentuk kedua, seniman atau komunitas Flownesia berperan sebagai *artist*, sedangkan karya *fire dance* sebagai *index*. Pada pola kedua ini, Flownesia adalah *agent* yang menciptakan pertunjukan *fire dance* yang ditampilkan di panggung. Penciptaan *fire dance* merupakan hasil kreatif seniman komunitas Flownesia yang memiliki berbagai macam latar belakang keahlian, sehingga karya *Fire dance* adalah perwujudan dari proses kreatif komunitas yang memiliki pesona.

Bentuk ketiga adalah hubungan antara karya *Fire dance* sebagai *agent* dan penonton yang menonton secara *live* serta lewat mata kamera adalah *patient*. Hubungan ketiga ini merupakan pola *index-Agent* □ *recipient-Patient* yang dijelaskan oleh Gell bahwa agensi di sini dapat berupa bentuk fisik, spiritual, politik, dll. serta 'estetika'. Sebagai contoh kasus, Gell telah menjelaskan *index (agent)* pada bentuk perisai perang yang dalam konteksnya memiliki kekuatan untuk melemahkan semangat prajurit musuh (*patient*) (1998:31). Melihat contoh pola relasi dari Gell tersebut, karya *fire dance* adalah *agent* dalam bentuk estetika yang memberikan daya

tarik kepada penonton untuk melihat. Menurut penulis estetika tersebut terbentuk dari pola cahaya api serta risiko dalam bermain api. Menariknya terdapat sudut pandang penonton yang harus dipertimbangkan oleh komunitas Flownesia dalam membuat karya *fire dance*. Dialektika tersebut adalah mengenai dua bentuk estetika yang tidak dapat ditangkap pada mata telanjang saat pertunjukan *live*. Untuk menangkap estetika pola cahaya api, maka penonton harus menggunakan kamera dan melakukan beberapa pengaturan agar mendapat efek *slow motion*. Bagi penonton *live* mereka melihat bentuk estetika tersebut dari ketegangan-ketegangan yang diberikan oleh anggota komunitas Flownesia melalui efek *flamemotion* (gerakan api) seperti, semburan api, kembang api oleh *pyrotech*, dan efek api dari *lycopedium*. Fenomena tersebut membuat komunitas Flownesia harus memelih gerak, arah hadap, dan jarak yang tepat.

Enchantment and extradaily technique

Konsep pertunjukan *fire dance* oleh Komunitas Flownesia adalah konsep modern dan tradisi. Kedua konsep tersebut merujuk pada properti futuristik dan tema pertunjukan yang diambil dari cerita tradisi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anggota komunitas Flownesia, konsep tersebut dipilih agar pertunjukan mudah dipahami oleh orang awam, dan dapat dinikmati di segala kalangan (wawancara Hangga Uka, 02 Februari 2020). Pemilihan kedua konsep tersebut juga disesuaikan

dengan kemampuan anggota komunitas, mengingat ada beberapa yang memiliki *basic* ketubuhan tradisi, silat, dan modern *free style*. Hal yang sama diungkapkan oleh Gell bahwa, “*We recognize works of art, as a category, because they are the outcome of technical process, the sorts of technical process in which artists are skilled*” (1992:43).

Enchantment diproduksi oleh *agent* yang kemudian dilihat oleh *patientnya*. Dalam hal ini komunitas Flownesia yang semulanya menjadi *patient* pada teknik *flow* dapat berubah menjadi *agent*. Perubahan tersebut terjadi atas tindakan yang dilakukan komunitas Flownesia menampilkan kembali bentuk teknik *flow* pada pertunjukan *fire dance* kepada penonton yang hadir (*patient*). Jadi dapat diartikulasikan bahwa dalam *daily activity (practice)* komunitas Flownesia merupakan *patient*, sedangkan saat pementasan berlangsung mereka adalah *agent*. Untuk memunculkan pesona atau *enchantment* dalam pertunjukan, komunitas Flownesia memerlukan *extraordinary technique* yang dihasilkan dari pengembangan gerak *daily technique*. *Extradaily technique* tersebut akan memberikan daya tarik tersendiri kepada penonton yang melihat berdasarkan pengembangan pada gerak teknologi berupa, *wave, fountain, aerial, reverse, orbital, spiral*, dan *flower* yang dikombinasikan dengan gerak tari. Gell mengungkapkan bahwa “The result of the enchantment of technology, the fact that technical processes, are construed magically so that, by enchanting us, they make the products of these technical

processes seem enchanted props of magical power” (1992:46).

Terdapat beberapa unsur pertunjukan yang mendukung adanya *enchantment*, di antaranya adalah teknik gerak dan kerumitannya, musik, tata rias dan busana, pola lantai, dan properti pertunjukan. Kelima unsur di atas akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

a. Teknik Gerak

Menurut Suzanne K. Langer, gerak adalah medium pokok dalam sajian pertunjukan tari (1988:16). Medium sendiri merupakan tubuh penari yang digunakan sebagai sarana ungkap dan ditata sedemikian rupa sesuai kebutuhan. Dalam pertunjukan *fire dance* pada komunitas Flownesia, penulis melihat adanya dua medium gerak yang berbeda namun saling berkelindan. Kedua medium tersebut adalah gerak tubuh dan gerak properti. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa, gerak tubuh tampak seperti properti untuk membentuk pola pada api, namun penulis melihat peran gerak tubuh di sini sangatlah krusial, bahkan lebih penting dari pada definisi properti sebagai pelengkap. Tubuh di sini sebagai sentral gerak untuk menguasai teknik *flow* yang mengalir, sehingga memberikan efek yang indah pada properti api.

Komunitas Flownesia menggunakan gerak *spinning* atau memutar alat secara konsisten dan kontinyu pada pertunjukan *fire dance*. Berlaku pada konsep tradisi dan modern dengan tema drama tari Api Sang Darapati, komunitas Flownesia membuka pertunjukan dengan melakukan gerak solo, yang dilakukan

penari perempuan menggunakan *poi api* yang akan memvisualisasikan tokoh Roro Mendut. Koreografi tersebut dibuat dengan konsep *inn-out* (keluar masuk) secara bergantian dengan masing-masing properti berbeda. Disusul dengan properti *fire staff* yang berjumlah empat orang dengan gerak atraksi melempar properti ke atas lalu gerak *spinning*. Beberapa saat kemudian dua penari dan tokoh kedua Pronocitro datang membawa *fire sword* (pedang api) lalu penari *staff* dan dua penari *sword* silam, dilanjutkan oleh tokoh utama Roro Mendut dan Pronocitro melakukan gerak *tusuk-endo* atau gerakan tari tradisi solo yang artinya menusuk dan menghindari, lalu Roro Mendut digendong oleh Pronocitro ke dalam panggung. Selanjutnya, dua penari kipas api masuk dengan gerakan rampak mengibaskan kipas secara bergantian ke kanan - ke kiri dengan tempo yang semakin lama semakin cepat. Silamnya penari *fire fan* dilanjut dengan penari solo membawa *fire dragon* beberapa saat dan masuk dua penari *poi* yang mengangkat pada suasana konflik dengan gerakan *spinning*, *reverse*, dan *fontain*, dilanjutkan masuk penari solo *fire hoops*. Saat penari *fire hoops* melakukan *spinning*, dua penari membawa *smoke* masuk ke dalam untuk membuat panggung penuh dengan asap dan dimulainya adegan klimaks yang dilakukan tiga tokoh Roro Mendut, Pronocitro, dan Wiroguno. Sajian acara ditutup dengan pose bersama dan dua penari di depan membawa *pyrotech* atau sejenis kembang api.

Pertunjukan Api Sang Darapati di acara Festival Lima Gunung berlangsung

sangat meriah. Penonton ikut bersorak dan memberi *aplouse* dan beberapa di antaranya menghampiri komunitas Flownesia ketika berada di belakang panggung untuk foto bersama dan menawarkan beberapa bentuk kerja sama. Dalam fenomena tersebut, penulis melihat bahwa *enchantment* dihasilkan oleh *extradaily technique* pada gerak *spinning flow* dan pose-pose gerak tradisi. Pertunjukan api yang cukup menegangkan di mata penonton, terlihat mengalir dan indah.

b. Musik

Maryono dalam bukunya analisa tari menyebutkan bahwa musik dalam tari merupakan sebuah kekuatan rasa yang berkontribusi secara komplementer, dan menyatu dengan ekspresi tari, membentuk sebuah ungkapan seni yang estetis (2015:64). Hal yang sama terjadi pada pertunjukan *fire dance* oleh komunitas Flownesia, di mana musik digunakan untuk membangun suasana (Wawancara Yobi Noga Putra, 24 Juni 2019). Pembuatan suasana yang dimaksud adalah mengikuti konsep pertunjukan yang ada. Penggunaan musik pada pertunjukan *fire dance* komunitas Flownesia tidak hanya berlaku pada musik *MIDI*, mereka juga sering menampilkan *fire dance* dengan mengikuti musik *live* seperti orkestra, djimbe, serta musik band. Namun pada dasarnya *fire dance* dapat ditampilkan tanpa musik, karena terdapat suara alami yang keluar dari kobaran api yang berputar. Menariknya pada konsep tradisi dan modern, elemen musik diedit

sedemikian rupa untuk menghindari kesetimpalan bentuk karya. Hangga Uka sebagai koreografer menggunakan musik karya Fajar Chotied. Dalam musik tersebut penulis melihat dua genre modern dan tradisi dapat menyatu, sehingga dapat mendukung suasana yang dibutuhkan seperti, romantis, tegang, dan konflik.

c. Tata Rias dan Busana

Tata rias dan busana digunakan untuk membentuk sebuah karakter tokoh dan tema dalam pertunjukan. Dalam hal ini komunitas Flownesia tidak terlalu mengambil pusing untuk memakai kostum dan tata rias pertunjukan. Untuk kostum pertunjukan, mereka cenderung menggunakan bahan atau pakaian seadanya kemudian di *match and match*. Karakteristik busana yang dipilih komunitas ini adalah nyaman digunakan dan aman terhadap komponen api, mereka juga menambahkan aksesoris *glossy* pada baju agar dapat memantulkan cahaya.

“Untuk kostum, yang pasti mudah untuk main alat dan simpel, masih dengan konsep kostum tari yang meliputi bentuk tradisional, etnik dan garapan” (Wawancara Hangga Uka, 12 Februari 2020).

Menurut pandangan penulis, *Enchantment* pada kostum terletak pada teknik padu-padan yang dilakukan untuk menekan biaya produksi serta lebih aman dan nyaman dipakai, walaupun begitu busana yang digunakan harus aman. Tata rias natural dilakukan ketika sedang melakukan pementasan berkonsep

modern, dan tata rias karakter dilakukan untuk pementasan dengan konsep tradisi. Berikut adalah gambar kostum dan tata rias pada saat pertunjukan bertema modern.



Gambar 3. Kostum dan Tata Rias natural oleh komunitas Flownesia pada acara Festival Kampung Mataram 2019.
Oleh : Rifa Fitriana

d. Pola Lantai

Pola lantai pada pertunjukan *fire dance* komunitas Flownesia menjadi hal penting untuk dipertimbangkan, mengingat properti yang mereka gunakan rata-rata memiliki jangkauan kurang lebih 1m. Pola lantai juga digunakan untuk menjaga jarak antara penari satu dengan penari yang lain, agar properti yang digunakan tidak saling bertabrakan. Resiko bertabrakan atau terlemparnya properti saat pertunjukan berlangsung termasuk kejadian yang sangat fatal. Oleh sebab itu pola lantai yang digunakan pada saat pertunjukan *fire dance* adalah pola lantai diagonal, *V shape*, vertikal, horizontal, segitiga, lingkaran dan limas. Pola lantai tersebut disesuaikan dengan panggung pertunjukan yang ada, karena semakin banyak penari yang tampil maka dibutuhkan tempat yang luas. Seperti dalam karya tari Api Sang Darapati, kelima pola lantai tersebut dilakukan di

dalam dua panggung. Panggung pertama atau panggung atas diisi oleh formasi yang sedikit dan jangkauan alat yang lebih pendek. Pada panggung ini pola lantai yang digunakan adalah horizontal, vertikal dan segitiga, sedangkan pada panggung bawah yang lebih lebar diisi oleh penari yang menggunakan alat yang mempunyai jangkauan lebih panjang seperti *staff* dengan formasi yang banyak.

e. Properti

Properti biasa digunakan untuk mendukung jalannya sebuah pertunjukan. Ketenaran *fire dance* terbentuk dari properti api yang digunakan sebagai bagian utama pertunjukan. Dalam pertunjukan *fire dance* visualisasi gerak tidak terletak pada tubuh, melainkan pada properti api yang kemudian menghasilkan beragam bentuk geometri. Adapun properti api yang dimiliki oleh komunitas Flownesia adalah *fire poi*, *fire staff*, *fire fan*, *candle*, *fire nunchaku*, *monkey fire poi*, *flow wand*, *fire*, *fire sword* atau *samoan*, *fire hoop*, *fire cakra*, *pyrotech*, *lycopedium*, *dragon staff fire*. Untuk peralatan futuristik yang menghasilkan cahaya dari lampu *LED*, komunitas Flownesia memilih untuk *import* dari Negara Amerika, Rusia, Ceko, Australia dan Filipina pada Home of poi, Pyrotera, Flowtoys, Neo poi, Ultra poi, Planetzip. Properti tersebut meliputi, *pod poi*, *pendulum poi*, *juggling ring*, *juggling pins*, *juggling ball*, *future poi*, *future staff*, *hoop LED*, *wing LED*, *diabolo LED*, *visual poi*. Semua alat di atas memiliki karakteristik dan bentuk cahaya yang berbeda-beda, namun

dalam menyikapinya semua alat tersebut menggunakan gerak *spinning*.

Mayoritas properti api yang dimiliki oleh komunitas Flownesia dibuat sendiri dengan menggunakan standar keamanan yang baik. Hal ini yang membedakan komunitas Flownesia dan komunitas *fire dance* lainnya yang masih menggunakan buntalan handuk, sumbu kompor, dan kawat besi. Keselamatan menjadi faktor utama yang di prioritaskan oleh komunitas ini, mereka menggunakan bahan *kevlar* sebagai materi pokok untuk menghasilkan kobaran api yang bagus serta aman ketika kontak dengan tubuh. Anas sebagai ketua komunitas menyatakan bahwa, *kevlar* merupakan jenis kain rompi anti peluru yang memiliki titik panas hingga 700 Farenheit serta memiliki ketahanan yang baik ketika dibakar dan sangat awet (bisa dipakai selama bertahun-tahun), berbeda dengan sumbu kompor yang cepat mengeras dengan maksimal pembakaran tiga kali dan mempunyai risiko sumbu terlepas dari rantai ketika dimainkan (Wawancara Anas Wicaksono, 03 Oktober 2019).

Uniknya dalam pertunjukan *fire dance*, properti api menjadi penentu utama pertunjukan. *Extra daily technique* tidak hanya terjadi pada pola memainkan properti saja, saat pementasan berlangsung mereka akan menggunakan properti dengan standar keamanan yang baik dan akan di cek ketika akan melakukan pementasan, sedangkan untuk *daily technique* mereka menggunakan *dummy* (alat untuk berlatih atau *day props* yang biasanya terbuat dari bola tenis atau bahan karet).

Terdapat dua sudut pandang yang harus dipertimbangkan oleh komunitas Flownesia untuk mendapatkan ekspresi estetis. Menurut penulis, properti api sebagai teknologi pesona mampu menghasilkan bentuk memukau dan berbentuk bunga, lingkaran, gurita, dan masih banyak bentuk lain ketika berada di tangkapan kamera, sebaliknya walaupun secara langsung tidak begitu terlihat bentuk-bentuk tersebut namun, aksi adrenalin berupa atraksi menyemburkan api, memasukkan properti api ke dalam mulut dan *fire burn* dapat menarik perhatian penonton. Melalui fenomena tersebut tidak sedikit juga penonton yang melihat ikut serta merekam kejadian dengan *handphone* dan mengambil gambar lewat kamera *DSLR*.



Gambar 4. Foto properti *fire poi* menggunakan bahan kevlar.

Oleh : Home Of Poi yang diakses pada tanggal 18 Juli 2019, www.homeofpoi.com.

Halo effect

Secara definitif *Halo effect* adalah “...A display of explicable artistry only in magical terms, something which has been produced by magical means” (Gell, 1992: 46). Gell menyebutkan bahwa kesan *magic* yang ditampilkan pada objek seni

adalah peristiwa yang membuat kagum penonton (*dazzling*) penonton. *Halo effect* dapat memberikan kesan *enchanted* dan menimbulkan *menthal image* pada penonton yang melihat. Dalam dunia pertunjukan, *halo effect* muncul karena adanya *enchanted* dalam pertunjukan tersebut, dengan adanya *halo effect* dapat dipastikan pertunjukan yang berlangsung dapat mengundang banyak *audiens*. Gell berpendapat bahwa,

“The object of art, functioning essentially as an advertisement, is part of a technology of enchantment, but it achieves its effect via the enchantment cast by its technical means, since making a object of art has not been as difficult, or as easy, as one imagines” (1992:47).

Dalam pendapat Gell di atas, ia menyebutkan bahwa karya seni adalah iklan bagi acara yang menyelenggarakan. Sependapat dengan asumsi Gell, pertunjukan *fire dance* oleh komunitas Flownesia dapat menjadi iklan dalam sebuah acara, iklan yang dimaksud adalah efek *enchanted* yang dihasilkan dari kerumitan teknik yang dilakukan orang-orang terlatih, penguasaan *skill* penari terhadap properti, koreografi dan konsep pertunjukan yang disesuaikan tema, dan properti *fire* yang selalu *up to date*.

Kekaguman penonton terhadap pertunjukan dapat timbul apabila pertunjukan memiliki kekuatan daya tarik seperti, indah, rapi, rumit, dan bahkan berbahaya. Seperti yang dilihat oleh penulis bahwa, pertunjukan *fire dance* komunitas Flownesia memiliki *Halo effect*, ditandai dengan banyaknya



Gambar 5. Flownesia dalam poster *New Year Eve* di Hotel Ambarukmo tahun 2019.

Oleh : Royale Ambarukmo

poster yang dibuat oleh penyelenggara pada acara-acara yang bisa dibilang *prestigious*. Tidak hanya nama komunitas yang terpampang di poster saja, tidak sedikit fotografer yang mengabadikan momen pertunjukan *fire dance* dan mengunggahnya di sosial media. Sorakan penonton yang meriah serta antusias mereka untuk mengambil momen atau sekedar mencoba peralatan saat sudah di belakang panggung, adalah hal-hal yang dilihat penulis bahwa komunitas Flownesia memiliki *halo effect*.

KESIMPULAN

Pertunjukan *fire dance* pada komunitas Flownesia merupakan hasil dari pesona konvergensi seni dan teknologi. Komunitas ini mampu mengombinasikan kerumitan teknik

flow dalam bentuk gerak *spinning* dan *object manipulation* properti dengan koreografi di setiap pertunjukan. Teknik tersebut digunakan oleh komunitas Flownesia untuk menghasilkan sensasi yang menyorot perhatian penonton, sehingga mengalami *enchantment*, di mana kesadaran dan arah perhatian penonton dikendalikan oleh kekuatan di luar dirinya. Sensasi yang dimaksud adalah *extradaily technique* yang digarap dengan pertunjukan visual berbasis cahaya. Ekspresi estetis dari relasi agensi pertunjukan *fire dance* dapat memberikan imbas (*halo effect*) pada setiap event, sehingga pertunjukan tersebut dapat mengundang daya tarik penonton untuk melihat. Pertunjukan *fire dance* juga dapat menimbulkan dialektika yang mendobrak istilah tari yang sudah mapan. Bias yang terjadi antara keduanya adalah persoalan gerak tubuh dan makna yang dianggap sangat penting dalam pertunjukan tari, berbeda dengan *fire dance* yang memfokuskan bentuk estetis properti pada objek materialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adorno, Theodor. *Aesthetic Theory*. London: Continuum, 1997.
- Boucher, Geoff. *Adorno Reframed*. London: I.B Tauris & Co. Ltd, 2013
- Chilton, G., & Wilkinson, R. "Positive art therapy: Envisioning the Intersection of art therapy and positive psychology." *Australia and New Zealand Journal of Art Therapy*, 4 (1), 27-35. Diakses pada tanggal 15 Mei 2019 pada,

- https://www.researchgate.net/publication/271622126_Positive_Art_Therapy_Linking_Positive_Psychology_to_Art_Therapy_Theory_Practice_and_Research, 2009.
- Dixon, Steve. *Digital Performance*. England: Massachusetts Institute of Technology Press MIT, 2007
- Gell, Alfred. "The Technology Of Enchantment and The Enchantment Of Technology." *In Anthropology Art and Aesthetics*. J. Coote and A shelton, eds. Oxford: Clarendon. yang diakses pada tanggal 15 Mei 2019 pada halaman web, www.Xenopraxis.net/readings/gell-technologyenchantment.pdf, 1992.
- _____. *Art and Agency An Anthropological Theory*. New York: Oxford Clarendon Press, 1998.
- Joann Jovinelly and Jason Netelkos. *The crafts and culture of the Aztecs*. New York: Rosen Publishing Group, 2003.
- Langer, K. Suzanne. *Problematika Seni*. Terj. F.X. Widaryanto. Bandung: Akademi Tari Indonesia, 1988.
- Maryono. *Analisa Tari*. Surakarta: ISI Press, 2015.
- Sachs, Curt. *World History of Dance*. Newyork: W. W Norton and Company, 1963.
- Umbu Tali, Agus P. "Agensi dan Makna Nyanyian Gregorian: Studi Kasus Kelompok Grogorian Di Gamping, Yogyakarta". Yogyakarta: Tesis, Universitas Gadjah mada Yogyakarta, 2018.
- Bambang Sugiharto dalam Lono Simatupang. *Daya Seni : Bunga Rampai 25 Tahun Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa UGM*. Lono Simatupang, Michael HB Raditya, Leilani Hermiasih edt. Yogyakarta: Sekolah Pascasarjana universitas Gadjah Mada, 2017.

DAFTAR WEB

- <https://flowartsinstitute.com/about-us/what-is-flow-arts/>, yang diakses pada tanggal, 15 Februari 2019.
- Grup pertunjukan Zen Art dalam unggahannya pada 03 Juni 2013, diakses 12 Maret 2019, pada laman <https://www.zenartsla.com/history-fire-dancing/>

DAFTAR NARASUMBER

- Anas Wicaksono, 30 tahun. Sebagai seniman Flow-art. Ngaglik Cupuwatu 1 Rt.05 Rw.02 Purwomartani Kalasan Sleman Yogyakarta.
- Hangga Uka H. M, 25 tahun. Sebagai seniman tari. Perumahan Jatisawit Asri blok K, No. 13 Rt.07 Rw.50 Balecatur, Gamping Sleman Yogyakarta.
- Yobi Noga Putra. 30 tahun. Sebagai seniman pertunjukan. Gang Mega III No. 6 Ketingan Jebres Surakarta.